

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目:3Dグラフィック I	クラス: 1年 J組 学科:クリエイター科 コース:3Dグラフィックス	担当:松島周平	教科書: Mayaはじめてのモデリングの教科書	授業数: 4時間/週	年間授業: 120時間
---------------	---	---------	----------------------------	---------------	----------------

<p>授業概要: Mayaを使ったモデリング。人型キャラクターが作成できる</p> <p>最終到達目標: ポリゴンモデリングの基本操作がある程度自由にできる。リグの設定ができる。レンダリングの設定ができる。</p>

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法	
4月	1	最初のポリゴンモデリング	オリエンテーション	操作に慣れる		Maya	実習	
	2		四角で人型のモデリング	基本操作とプロポーション				
	3							
5月	4			頭身のバリエーション				
	5			ポーズとレンダリング テクスチャ				
6月	6	基礎的なモデリング手	四角を变形させる	思った形に近づける				
	7		つなげる 引っ張る					
	8		顔を作る					
7月	9		足や腕のかたち					
	10		手と指をつくる					
9月	11	リギング	基本操作					
	12		バインドとスキニング					
	13		ポーズをつくる					
	14	レンダリング	光源	提出課題による評価 自分の作りたい形に近づいているかを評価				
10月	15	キャラクターをつくる	反射の違い					
	16		企画 キャラクター設定					
	17		ラフデザイン					
11月	18		モデリング1					
	19		モデリング2					
	20		モデリング3					
	21		モデリング4	中間評価:自分の思った形か自己評価させる				
12月	22		リギング1 二足歩行					
	23		リギング2					
1月	24		リギング3					
	25		テクスチャー1	動きがスムーズ化自己評価				
	26		テクスチャー2	キャラクターと周辺の物をつくり世界を作る				
2月	27		テクスチャー3					
	28		テクスチャー4					
	29		手付のモーション					
	30		モーション2					
	31		モーション3	歩きのアニメーションの完成				
	32		プレゼンテーション	思ったように動かない場合の対処法など				
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度	
	割合	0	0	0.3	0.4	0.15	0.15	
		資格取得等						

平常試験:授業内に実施する試験 課題:実習, 演習, 宿題等 課題提出:課題の提出率 課題内容:課題の出来具合
上段の評価:評価する時期と評価方法を必ず記入